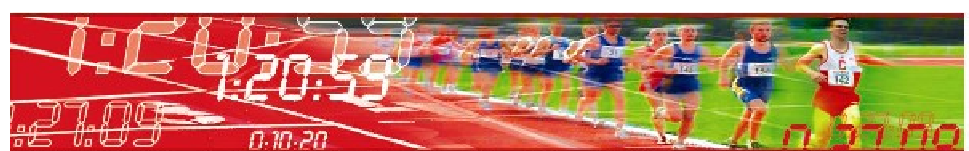
ZEITMESSSYSTEM FÜR SPORTVERANSTALTUNGEN

SPORT EVENT TIMER

BEDIENUNGSANLEITUNG







Schütt GmbH · Digi Sport Instruments Deutschland · Jakob-Kaiser-Str. 2 · 35037 Marburg · Tel.: 06421-931106 · www.schuett-sport.de · mail@schuett-sport.de

Inhaltsverzeichnis

Abbildungsverzeichnis

1. Erste Schritte

Allgemeine Hinweise zum Benutzen dieses Handbuchs

- Wird im laufenden Text auf Tasten des SPORT-EVENT-TIMERS Bezugs, so geschieht dies immer mit folgender Notation: **[Tastenname]**
- Wird auf bestimmten Text im Display Bezug genommen, so geschieht dies immer mit der folgenden Notation: „Displaytext"
- Bezeichnungen am Sport-Event-Timer oder am Zubehör unterliegen der Notation: BEZEICHNUNG
- Wenn im Folgenden nicht anders beschrieben, ist Ausgangspunkt sämtlicher Einstellungen die Uhrzeitanzeige *(Vgl.* Bild 2*, Seite 2)*.

Die Tasten des Gerätes

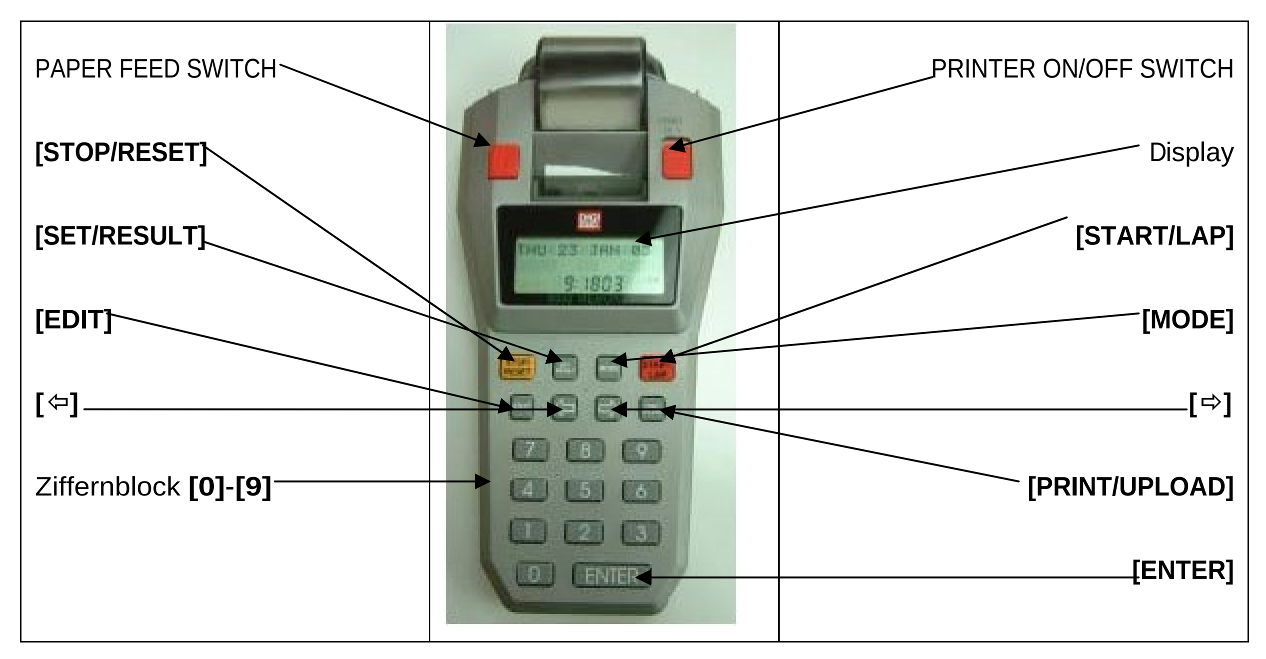


Bild 1 Der Sport-Event-Timer und seine Funktionstasten

Allgemeine Hinweise zum Bedienen des SPORT-EVENT-TIMERS

- Durch mehrmaliges Drücken von **[MODE]** kann man zu jedem beliebigen Zeitpunkt in die Uhrzeitanzeige zurückkehren. Dabei werden alle ursprünglichen Einstellungen beibehalten.
- Der SPORT-EVENT-TIMER kehrt aus jedem beliebigen Einstellungs-Modus nach einer Minute in die Uhrzeitanzeige zurück, sollte in dieser Zeit keine Taste betätigt worden sein.
- Bei längerer Benutzung ist es immer ratsam den SPORT-EVENT-TIMER über die vier AA-Hauptbatterien oder das Netzteil zu betreiben, um die Lebensdauer der Pufferbatterie zu verlängern. *(Vgl. Abschnitt Batteriebetrieb, Seite 17)*
- Um die Batterien zu schonen, sollte man bei Nichtbenutzung den Hub vom SPORT-EVENT-TIMER trennen.

2. Einstellungen

Einstellen des Display-Kontrastes

Den Kontrast des Displays können Sie mit der Taste **[⇦]** verringern und mit **[⇨]** erhöhen.

Einstellen der Uhr

Hinweise:

- Geben Sie alle Daten zweistellig ein. Beispiel: Für den 1.Januar 2004, 7:05:35 schreiben Sie 01.01.04, 07:05:35.
- Durch die vollständige Eingabe des Datums ergibt sich der Wochentag automatisch.
- Um zu einer vorherigen Einstellung zurückzugelangen oder eine Einstellung zu überspringen benutzen Sie **[⇦]** und **[⇨]**. Dabei ist jedoch zu beachten, dass das Überspringen der Sekundeneinstellung beim 24-Stunden-Modus bzw. das Überspringen der AM/PM-Einstellung im 12-Stunden-Modus direkt zurück zur Uhrzeitanzeige führt.

Vorgehensweise bei der Uhrzeiteinstellung:

1. Rufen Sie durch Betätigen von **[SET/RESULT]** die Uhrzeiteinstellungen auf.
2. Drücken Sie **[1]** für den 12-Stunden Modus oder **[2]** für den 24-Stunden-Modus.
3. Das Display wechselt *(Bild 1)* und die Anzeige für den Wochentag blinkt.

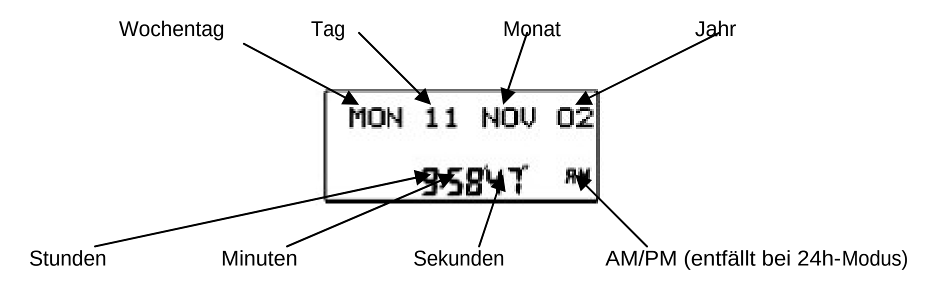


Bild 2 Uhrzeitanzeige

4. Nacheinander Können Sie nun Tag, Monat, Jahr, Stunde, Minute, Sekunde und AM/PM (bei Auswahl des 12-Stunden-Modus) eingeben.
5. Nach Abschluss der Eingabe drücken Sie **[MODE]**, um zum Uhrmodus zurückzukehren.

Anschluss des Hubs (LINKGATE-EINHEIT)

Die LINKGATE-EINHEIT, im Folgenden immer Hub genannt, dient der Verbindung des SPORT-EVENT-TIMERS mit bis zu zehn Handstoppern.

Hinweis:

- Auch beim Benutzen nur eines Handstoppers erfolgt der Anschluss grundsätzlich über den Hub. Der SPORT-EVENT-TIMER ist nicht funktionstüchtig, wenn der Handstopper direkt mit dem Gerät verbunden wird.

Vorgehensweise beim Anschluss des Hubs:

1. Stecken Sie ein Ende des beiliegenden Hub-Kabels in die mit LINKGATE bezeichnete Anschlussbuchse an der rechten Seite des SPORT-EVENT-TIMERS, bis es mit einem hörbaren Klick einrastet. *(Vgl. Bild 3, Seite 3)*



Bild 3 Anschluss des Hub-Kabels am SPORT-EVENT-TIMER

2. Das andere Kabelende wird in die mit LINKGATE bezeichnete Anschlussbuchse am Hub gesteckt, bis es auch hier mit einem hörbaren Klick einrastet. *(Vgl.* Bild 4*, Seite 3)*



Bild 4 Anschluss des Hub-Kabels an der LINKGATE-Einheit (Hub)

3. Zum Anschluss eines Handstoppers stecken Sie das freie Kabelende in eine der von 1-10 durchnummerierten Anschlussbuchsen des Hubs. *(Vgl. Bild 5, Seite 3)*



Bild 5 LINKGATE-Einheit (Hub) mit Handstopper

4. Nach der Anweisung von Punkt 3 können Sie nun weitere Handstopper anschließen.
5. *Bild 6, Seite 3* zeigt den einsatzbereiten SPORT-EVENT-TIMER bei Benutzung eines Handstoppers.



Bild 6 Sport-Event-Timer mit LINKGATE-Einheit (Hub) und Handstopper

6. Zum Entfernen der Kabel am SPORT-EVENT-TIMER und am Hub drücken Sie mit dem Daumen den Sicherungssteg des Steckers nach unten und ziehen Sie den Stecker vorsichtig aus der Buchse.

3. Durchführen von Wettkämpfen

Wettkampfeinstellungen

Hinweise:

- Bevor Sie die Einstellungen für einen Wettkampf am Gerät vornehmen möchten, müssen alle erforderlichen Handstopper am Gerät angeschlossen sein.
- Es ist möglich, zwischen zwei verschiedenen Renn-Modi zu wählen:
  1. Bahnrennen (Track-Race)
     Dieser Modus ist für Wettkämpfe gedacht, bei denen maximal zehn Sportler zur selben Zeit in einer ihnen zugewiesenen Bahn starten und diese bis zum Ziel beibehalten (Beispiel: 400 m Schwimm-Wettkampf in der Halle). Dafür werden weitere Handstopper benötigt, die nicht im Lieferumfang enthalten sind.
  2. Straßenrennen (Road-Race)
     Dieser Modus ist sowohl für Rennen mit getrennten Bahnen (Multi) als auch ohne Bahneinteilung (Single) gedacht. Dabei können bei der getrennten Bahneinteilung bis zu zehn Bahnen vergeben werden, bei Rennen ohne Bahneinteilung erfolgt keine Vergabe. Jedes Rennen kann in bis zu 99 verschiedene Startgruppen (Waves) eingeteilt werden.

Bahnrennen (Track Race)

Vorgehensweise zur Vorbereitung eines Bahnrennens (Track Race):

1. Drücken Sie **[MODE]** bis auf dem Display das in *Bild 7* gezeigte Display erscheint.
2. Betätigen Sie **[1]** zur Auswahl des Bahnrennens.

1:TRACK 2:ROAD

Bild 7 Auswahl des Wettkampfes

3. Es erscheint das in *Bild 8* dargestellte Display, das die Durchführung eines Handstopperfunktionstests anbietet. Mit diesem wird einerseits der Anschluss der Handstopper am Hub getestet und andererseits die korrekte Zuweisung der Handstopper zu ihren Bahnen.



Bild 8 Auswahlmöglickeit zum Handstopperfunktionstest

4. Wenn Sie den Test durchführen möchten, drücken Sie **[1]**, wenn Sie Ihn überspringen möchten die **[2]** und lassen die Schritte 5, 6 und 7 aus.

5. Zur Durchführung des Tests wird ein Handstopper betätigt. Auf dem Display erscheint bei erfolgreichem Test die Nummer, die der Handstopper auch am Hub trägt. *(Bild 9, Seite 5)*

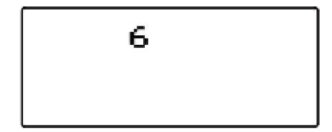


Bild 9 Durchführung des Handstopperfunktionstestes (hier Handstopper 6)

6. Dieser Test nach Punkt 5. kann nun mit jedem Handstopper durchgeführt werden.
7. Um den Test-Modus zu verlassen drücken Sie **[MODE]**.
8. Für etwa zwei Sekunden erscheint im Display die Anzahl der verbleibenden Speicherplätze, bevor automatisch in den in *Bild 10* dargestellten Wettkampf-Modus gewechselt wird.



Bild 10 Wettkampf-Modus (hier Single Road Race)

Vorgehensweise zur Eingabe von Startnummern am SPORT-EVENT-TIMER

Der SPORT-EVENT-TIMER bietet die Möglichkeit, die Startnummern der Läufer vor dem Start eines Rennens einzugeben. Gehen Sie wie folgt vor.

1. Ausgehend von dem in *Bild 10* dargestellten Display (Wettkampf-Modus) drücken Sie **[EDIT]** um in den Eingabemodus für die Startnummern zu gelangen *(Bild 11)*.

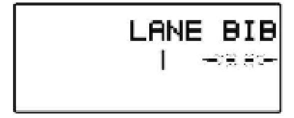


Bild 11 Eingabemaske für Startnummern

2. Geben Sie die von Ihnen gewünschte Startnummer durch Drücken der Zahlen des Nummernblocks **[0]-[9]** ein und bestätigen Sie mit **[ENTER]**, um die Nummer zu speichern und zur Eingabe der nächsten Nummer zu kommen.
3. Um die Startnummernvergabe bei einer oder mehreren Bahnen zu überspringen oder zu einer vorherigen Eingabe zurückzuspringen, benutzen Sie **[⇦]** und **[⇨]**.
4. Um die Eingabe zu beenden und zum Wettkampf-Modus zurückzukehren, drücken Sie **[MODE]**.

Vorgehensweise zur Durchführung eines Bahnrennens

1. Durch Betätigen eines beliebigen Handstoppers oder Drücken von **[START/LAP]** am SPORT-EVENT-TIMER wird die Zeitmessung gestartet.
2. Mit einem Handstopper können beliebig viele Zwischenzeiten und die Endzeit für die dem Handstopper entsprechende Bahn genommen werden.
3. Wenn Sie noch keine Startnummern vergeben haben, können Sie das nachholen, nachdem Sie mit dem Handstopper eine Zwischenzeit gestoppt haben *(Vgl. Bild 12, Seite 6)*. Auf dem Display erscheinen blinkende Platzhalter, an deren Stelle Sie die Startnummer eingeben und

mit **[ENTER]** bestätigen können. Dabei kann nur die dem Handstopper entsprechende Startnummer eingegeben werden. Wird keine Startnummer benötigt, so überspringen Sie den Schritt 3.



Bild 12 Startnummernvergabe während des laufenden Rennens

4. Wird während der Startnummerneingabe ein anderer Handstopper betätigt, so wird die Zwischenzeit trotzdem gespeichert und nach Bestätigung der Nummer durch **[ENTER]** auf dem Display angezeigt.
5. Mit **[START/LAP]** des Sport-Event-Timers können nur Zwischen- und Endzeiten für die Bahn eins genommen werden.
6. Das Rennen wird nur durch Drücken von **[STOP/RESET]** des Sport-Event-Timers gestoppt und kann durch **[START/LAP]** jederzeit wieder gestartet werden.
7. Der Timer speichert die eingegebene Startnummer für jede einzelne Bahn. Wird der Handstopper für diese Bahn erneut betätigt, so wird nun immer die eingegebene Startnummer anstelle von blinkenden Feldern angezeigt.
8. Nach Beendigung eines Rennens durch **[STOP/RESET]** wird die Eingabe durch **[ENTER]** bestätigt. Um den Sport-Event-Timer für ein nachfolgendes Rennen auf 00:00:00 zurückzustellen, wird erneut die Taste **[STOP/RESET]** gedrückt (Beispiel: Fehlstart).

Nachtrag oder Korrektur von Startnummern direkt nach dem Rennen

Der Sport-Event-Timer ermöglicht es, die Startnummern nach Beendigung des Rennens zu korrigieren oder neu zuzuweisen:

1. Ist das Rennen beendet, gelangen Sie durch **[EDIT]** in den Eingabemodus und können mit **[⇦]** und **[⇨]** die gewünschte Bahn auswählen und die Startnummer nachtragen oder korrigieren. Die Eingabe wird durch **[ENTER]** bestätigt.
2. Durch **[MODE]** werden die Einträge gespeichert.

Straßenrennen ohne Bahnverteilung (Single Road Race)

Hinweis:

- Eine Eingabe der Startnummern vor dem Rennen ist in diesem Modus nicht möglich.
- Bei Straßenrennen ohne Bahnverteilung erfolgt keine Zuordnung zwischen Handstopper und Bahn, weshalb die Anzeige der Bahnnummer im Display *(Bild 13)* entfällt.
- Jedes Betätigen eines Handstoppers oder von **[START/LAP]** erzeugt eine Endzeit mit Platzierung. Eine Zwischenzeitnahme ist nicht möglich. Aus diesem Grund entfällt auch die Rundenanzeige im Display *(Bild 13)*.



Bild 13 Zeitnahme ohne Zwischenzeit und Anzeige der Bahn

- Sie können den verschiedenen Handstoppern vor dem Rennen Platzierungen zuweisen. So können Sie beispielsweise die Handstopper 1-9 für die Plätze 1-9 einteilen und Handstopper 10 für alle übrigen Platzierungen.

Vorgehensweise zur Vorbereitung eines Straßenrennens ohne Bahnverteilung (SingleRoad Race):

1. Drücken Sie **[MODE]** bis auf dem Display das in gezeigte Display erscheint.
2. Betätigen Sie **[2]** zur Auswahl des Straßenrennens und gelangen so in das in *Bild 14* dargestellte Display

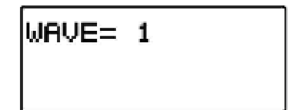


Bild 14 Startgruppenanzahl

3. Geben Sie die gewünschte Zahl der Startgruppen mit Hilfe der Zahlen des Nummernblocks **[0]**-**[9]** ein (maximal 99). Nach Bestätigung mit **[ENTER]** sehen Sie ein Display wie in *Bild 15*.

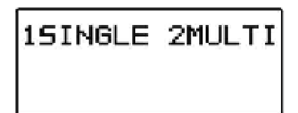


Bild 15 Auswahl von Rennen ohne/mit Bahnverteilung

4. Wählen Sie die **[1]** zur Auswahl des Straßenrennens ohne Bahnverteilung (Single).
5. Es erscheint das in *Bild 8, Seite 4* dargestellte Display, das die Durchführung eines Handstopperfunktionstests anbietet. Mit diesem wird einerseits der Anschluss der Handstopper am Hub getestet und andererseits die korrekte Zuweisung der Handstopper zu ihren Bahnen.
6. Wenn Sie den Test durchführen möchten, drücken Sie **[1]**, wenn Sie Ihn überspringen möchten die **[2]** und lassen die Schritte 7., 8. und 9. aus.
7. Zur Durchführung des Tests wird ein Handstopper betätigt. Auf dem Display erscheint bei erfolgreichem Test dieselbe Nummer, die der Handstopper auch am Hub trägt. *(Vgl.* Bild 9*, Seite 5)*.
8. Dieser Test nach Punkt 7. kann nun mit jedem Handstopper durchgeführt werden.
9. Um den Test-Modus zu verlassen drücken Sie **[MODE]**.
10. Für etwa zwei Sekunden erscheint im Display die Anzahl der verbleibenden Speicherplätze, bevor automatisch in den in *Bild 10, Seite 5* dargestellten Wettkampf-Modus gewechselt wird.

Vorgehensweise zur Durchführung eines Straßenrennens ohne Bahnverteilung (Single Road Race):

1. Durch Drücken eines beliebigen Handstoppers oder von **[START/LAP]** am SPORT-EVENT-TIMER wird das Rennen für die erste Startgruppe gestartet.
2. Auf dem Display wird in der oberen Zeile die laufende Startgruppe und in der unteren Zeile die Zeit angezeigt *(Vgl. Bild 16, Seite 8)*.

Bild 16 Laufende Zeit mit aktueller Startgruppe

3. Nachfolgende Gruppen werden durch einen Handstopper oder **[START/LAP]** am Sport-Event-Timer gestartet.
4. Erst nach dem Start aller Gruppen kann durch Drücken eines Handstoppers eine Endzeit festgehalten werden.

Eingabe von Startnummern direkt nach dem Rennen

Der Sport-Event-Timer ermöglicht es, die Startnummern nach Beendigung des Rennens einzugeben.

1. Ist das Rennen beendet, gelangen Sie durch **[EDIT]** in den Eingabemodus und können mit **[⇦]** und **[⇨]** die gewünschte Bahn auswählen und die Startnummer eintragen. Die Eingabe wird durch **[ENTER]** bestätigt.
2. Durch **[MODE]** werden die Einträge gespeichert.

Straßenrennen mit Bahnverteilung (Multi Road Race)

Hinweis:

- Eine Eingabe von Startnummern vor dem Rennen ist in diesem Modus nicht möglich.
- Auch hier ist wie im Straßenrennen ohne Bahnverteilung keine Zwischenzeitnahme möglich.
- Es können einem Handstopper mehrere Starter zugewiesen werden (Beispiel: Beim Schwimmen starten mehrere Starter auf einer Bahn und werden durch einen Handstopper erfasst).

Vorgehensweise zur Vorbereitung eines Straßenrennens ohne Bahnverteilung (Multi Road Race):

1. Drücken Sie **[MODE]** bis auf dem Display das in *(Vgl. Bild 7, Seite 4)* gezeigte Display erscheint.
2. Betätigen Sie **[2]** zur Auswahl des Straßenrennens und gelangen dadurch in das in dargestellte Display.
3. Geben Sie die gewünschte Zahl der Startgruppen mit Hilfe der Zahlen des Nummernblocks **[0]**-**[9]** ein (maximal 99) und bestätigen Sie mit **[ENTER]** und das Display ändert sich. *(Bild 15, Seite 7)*.
4. Wählen Sie die **[2]** zur Auswahl des Straßenrennens mit Bahnverteilung (Multi).
5. Es erscheint das in *Bild 8,Seite 4* dargestellte Display, das die Durchführung eines Handstopperfunktionstests anbietet. Mit diesem wird einerseits der Anschluss der Handstopper am Hub getestet und andererseits die korrekte Zuweisung der Handstopper zu ihren Bahnen.
6. Wenn Sie den Test durchführen möchten, drücken Sie **[1]**, wenn Sie Ihn überspringen möchten die **[2]** und lassen die Schritte 7., 8. und 9. aus.
7. Zur Durchführung des Tests wird ein Handstopper betätigt. Auf dem Display erscheint bei erfolgreichem Test dieselbe Nummer, die der Handstopper auch am Hub trägt. *(Vgl. Bild 9, Seite5)*.

8. Dieser Test nach Punkt 7. kann nun mit jedem Handstopper durchgeführt werden.
9. Um den Test-Modus zu verlassen drücken Sie **[MODE]**.
10. Für etwa zwei Sekunden erscheint im Display die Anzahl der verbleibenden Speicherplätze, bevor automatisch in den in *Bild 10, Seite 5* dargestellten Wettkampf-Modus gewechselt wird.

Vorgehensweise zur Durchführung eines Straßenrennens mit Bahnverteilung (Multi Road Race):

1. Durch Drücken eines beliebigen Handstoppers oder von **[START/LAP]** am SPORT-EVENT-TIMER wird das Rennen für die erste Startgruppe gestartet.
2. Auf dem Display wird in der oberen Zeile die laufende Startgruppe und in der unteren Zeile die Zeit angezeigt *(Bild 16, Seite 8)*.
3. Nachfolgende Gruppen werden durch einen Handstopper oder **[START/LAP]** am SPORT-EVENT-TIMER gestartet.
4. Erst nach dem Start aller Gruppen kann durch Drücken eines Handstoppers eine Endzeit festgehalten werden. Auch hier wird mit **[START/LAP]** nur die Zeit für Bahn 1 gestoppt.

Eintrag von Startnummern direkt nach dem Rennen

Der SPORT-EVENT-TIMER ermöglicht es, die Startnummern nach Beendigung des Rennens einzutragen:

1. Ist das Rennen beendet, gelangen Sie durch **[EDIT]** in den Eingabemodus und können mit **[⇦]** und **[⇨]** die gewünschte Bahn auswählen und die Startnummer eingeben. Die Eingabe wird durch **[ENTER]** bestätigt.
2. Durch **[MODE]** werden die Einträge gespeichert.

4. Verwalten von Wettkampfinformationen

Hinweis:

- Es muss mindestens ein Rennen gespeichert sein, um den Speichermodus aufrufen zu können.

Aufruf und Korrektur gespeicherter Daten

1. Durch zweimaliges Drücken von **[MODE]** gelangen Sie in den Speichermodus *(Vgl. Bild 17)*.



Bild 17 Speichermodus

2. Die obere Zeile zeigt die Art des Rennens (Track, Single oder Multi) und die Nummer des Rennens.
3. Die untere Zeile gibt das Datum an, an dem das Rennen aufgezeichnet wurde.

4. Um zwischen den Rennen auszuwählen, nutzen Sie **[⇦]** und **[⇨]**. Sind viele Rennen gespeichert, können Sie durch längeres Halten der Tasten **[⇦]** und **[⇨]** den Vor- oder Rücklauf beschleunigen.
5. Um die Informationen eines Rennens aufzurufen, drücken Sie **[ENTER]**.
6. Mit **[⇦]** und **[⇨]** können Sie innerhalb eines Rennens navigieren.
7. Wollen Sie nachträglich Startnummern vergeben, so drücken Sie nach Auffinden der gewünschten Bahnnummer oder Platzierung **[EDIT]**, um in den Eingabemodus zu gelangen.
8. Nach Eingabe der gewünschten Startnummer bestätigen Sie diese durch **[MODE]**.

Ausdruck von Wettkampfdaten

Vorgehensweise zum Ausdruck von Wettkampfdaten

1. Drücken Sie zweimal [MODE], um in den Speicher-Modus gelangen und benutzen Sie **[⇦]** und **[⇨],** um das gewünschte Rennen auszuwählen. Nachdem Sie nun die **[PRINT/UPLOAD]** gedrückt haben, erscheint die auf *Bild 18* dargestellte Auswahl.



Bild 18 Auswahl der zu druckenden/upzuloadenen Dateien

2. Drücken Sie **[1],** um ALLE gespeicherten Rennen auszudrucken oder Taste **[2],** um das ausgewählte Rennen auszudrucken.
3. Während des gesamten Druckvorganges zeigt das Display „PRINTING“ und „FINISHED“, wenn der Vorgang beendet ist.
4. Der Timer kann alternativ auch die Gesamtergebnisse anstelle der einzelnen Platzierungen ausdrucken. Wählen Sie dazu einfach das gewünschte Rennen und drücken Sie die **[SET/RESULT]**.
5. Sollte während eines laufenden Druckvorganges das Papier aufgebraucht sein, kann der Drucker angehalten werden. (Pausemodus) Drücken Sie dazu einfach die **[PRINT/UPLOAD]**. Das Display zeigt dann „PAUSE“ an. *(Bild 19)* Erneutes Drücken der Taste setzt den Vorgang ohne Datenverlust fort.



Bild 19 Mit Pause unterbrochener Druckvorgang

Speicherverwaltung

Wichtige Hinweise zur Speicherverwaltung:

1. Sind nur noch 100 Speicherplätze frei, erscheint in der linken oberen Ecke des Displays „MEMORY LOW“
2. Die Anzeige „MEMORY LOW“ fängt an zu blinken, wenn weniger als 50 Speicherplätze frei sind.

3. **EIN LAUFENDES RENNEN WIRD AUTOMATISCH ANGEHALTEN, WENN KEIN SPEICHER MEHR FREI IST.**
4. Im Display wird „MEMORY FULL" angezeigt und in der linken oberen Ecke blinkt „MEMORY". *(Vgl. Bild 20)*

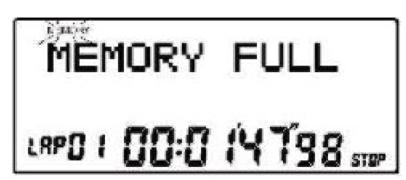


Bild 20 Voller Datenspeicher

5. Der Start eines neuen Rennens ist zwar schon nach Bereitstellung geringen Speicherplatzes möglich, dennoch sollte man darauf achten, dass genügend Speicherplatz freigegeben wird, um das unter Punkt 3 angesprochene Problem zu umgehen.

Freigabe von Speicherplatz

1. Durch zweimaliges Drücken von [MODE] gelangen Sie in den Speichermodus *(Bild 17, Seite 9)*.
2. Die obere Zeile zeigt die Art des Rennens (Track, Single oder Multi) und die Nummer des Rennens.
3. Die untere Zeile gibt das Datum an, an dem das Rennen aufgezeichnet wurde.
4. Um zwischen den Rennen auszuwählen nutzen Sie **[⇦]** und **[⇨]**.Sind viele Rennen gespeichert, können Sie durch längeres Halten der Tasten **[⇦]** und **[⇨]** den Vor- oder Rücklauf beschleunigen.
5. Drücken Sie **[STOP/RESET]** für eine Sekunde. Im Display erscheint die Frage „DELETE?"
6. Nach weiteren zwei Sekunden des Haltens wurde das gewählte Rennen gelöscht und auf dem Display erscheint „DELETED".
7. Wird **[STOP/RESET]** weiterhin gedrückt, erscheint „DELETE ALL?" auf dem Display.
8. Halten Sie die Taste weiter 2 Sekunden fest, löschen Sie den gesamten Speicher.
9. Nach etwa einer Minute ist der komplette Speicher wieder freigegeben.
10. Es ist zu beachten, dass gelöschte Daten **unwiederbringlich verloren** sind.

5. Datenübertragung - Verbindung mit dem Computer

Hinweis:

- Die Multi Lane Upload Software ist komplett in Englisch, kann allerdings leicht und intuitiv bedient werden.
- Ist beim Upload von Daten auf dem PC der Drucker eingeschaltet, dann werden die Daten auch gleichzeitig gedruckt.
- Der SPORT-EVENT-TIMER unterstützt das Schwimmauswertungsprogramm CPS Schwimm

Vorbereitende Maßnahmen zum Datenupload

Anschluss des Sport-Event-Timers an den PC

1. Fahren Sie Ihren Rechner herunter und schalten ihn aus!
2. Stecken Sie den beiliegenden Adapter in ein freies COM Port (Serielle Schnittstelle) und schrauben Sie ihn fest.
3. Verbinden Sie den Telefonstecker des Uploadkabels mit der PC Buchse auf der linken Seite des Timers.
4. Stecken Sie den Klinkenstecker vollständig in den COM-Adapter.

Installation der Multi Lane Upload Software

1. Starten Sie Ihren PC
2. Legen Sie die im Zubehör enthaltene Diskette ein mit der Multi Lane Upload Software ein
3. Klicken Sie unter Windows auf Start→Ausführen.
4. Geben Sie in das Feld „A:\SETUP.EXE“ ein. (Sollte Ihr Laufwerk anders benannt sein, geben Sie den entsprechenden Buchstaben anstelle von A ein)
5. Klicken Sie im folgenden Fenster auf „INSTALL“, um die Installation zu starten. *(Bild 21)*



Bild 21 Start des Installationsprozesses

6. Standardmäßig wird die Software in „C:\digisportInstruments-multi lane“ installiert. Sie können allerdings über „Browse“ einen anderen Installationsort wählen oder ihn direkt in die dafür vorgesehene Zeile schreiben.
7. Drücken Sie anschließend „Ok“, um die Installation fortzusetzen.
8. Nach Abschluss der Installation muss der Computer neu gestartet werden. Klicken Sie dazu auf „Restart“, um den Computer sofort neu zu starten *(Bild 22)*



Bild 22 Abschluss der Installation durch Neustart

9. Zum Starten der Software klicken Sie auf die „MultiLane“-Verknüpfung auf Ihrem Desktop.

Deinstallation der Multi Lane Upload Software

1. Zur Deinstallation der Software klicken Sie unter Windows auf Start→Systemsteuerung→Software.
2. Wählen Sie den Eintrag „MultiLane version 1.0“ und klicken Sie dann auf „Ändern/ Entfernen“.
3. Damit wird die Software vollständig von Ihrem Computer entfernt.

Konfiguration der Multi Lane Upload Software

1. Starten Sie Ihren PC
2. Starten Sie die Software mit einem Doppelklick auf die ‚Multilane' Verknüpfung *(Bild 23)*.



Bild 23 Programmverknüpfung auf dem Desktop

3. Klicken Sie nun auf SETTING→PORT. Es wird eine Liste mit COM Ports geöffnet *(Bild 24)*. Wählen Sie den COM-Port, an welchen Sie den COM Adapter angeschlossen haben und klicken Sie „Ok“. In der Regel sollte dies der voreingestellte COM1-Port sein. Wenn Sie ein falsches COM Port gewählt haben werden keine Daten auf den PC übertragen.

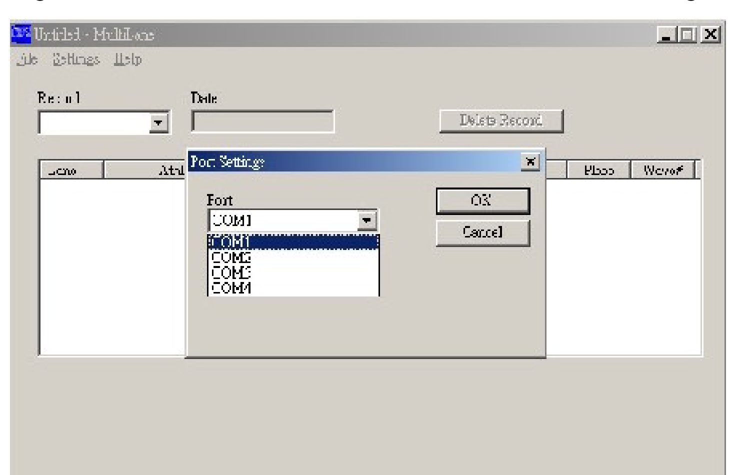


Bild 24 Auswahl der COM-Schnittstelle

4. Die Funktion Settings→Continue Menü dient dazu zu entscheiden ob alle Renndaten bei jedem Download in eine Datei gespeichert werden. Ist diese Funktion aktiviert (Häkchen) so wird der Benutze nicht gefragt ob er die Daten speichern möchte, bis er einen neuen Download startet oder das Programm beendet *(Bild 25, Seite 14)*. ist die Funktion deaktiviert, so wird der Benutzer nach JEDEM einzelnen Rennen gefragt ob er es speichern möchte bevor das nächste Rennen übertragen wird. Beispiel: Wenn Sie drei Rennen übertragen möchten fragt Sie das Programm noch der Übertragung des ersten und zweiten Rennens ob Sie es jeweils speichern möchten. Nach der Übertragung des dritten Rennes werden Sie erst wieder

zum Speichern aufgefordert, wenn Sie einen neuen Download starten oder das Programm beenden.

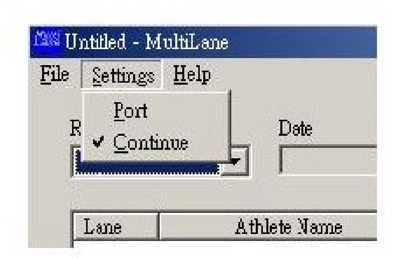


Bild 25 Aktivierte Continue-Funktion

Programmfunktionen der Multi Lane Upload Software

Herunterladen der gespeicherten Rennen

Hinweis:

- Wenn Sie den Drucker während dieses Vorganges eingeschaltet haben, werden die gewählten Daten während des Downloads auch ausgedruckt!

1. Befinden Sie sich im Multilane Hauptfenster, dann klicken Sie auf FILE→DOWNLOAD *(Bild 26)*
2. Drücken Sie anschließend am SPORT-EVENT-TIMER zweimal [MODE], um in den Speicher-Modus gelangen und benutzen Sie **[⇦]** und **[⇨]**, um das gewünschte Rennen auszuwählen. Nachdem Sie nun die **[PRINT/UPLOAD]** gedrückt haben, erscheint die auf *Bild 18, Seite 10* dargestellte Auswahl.

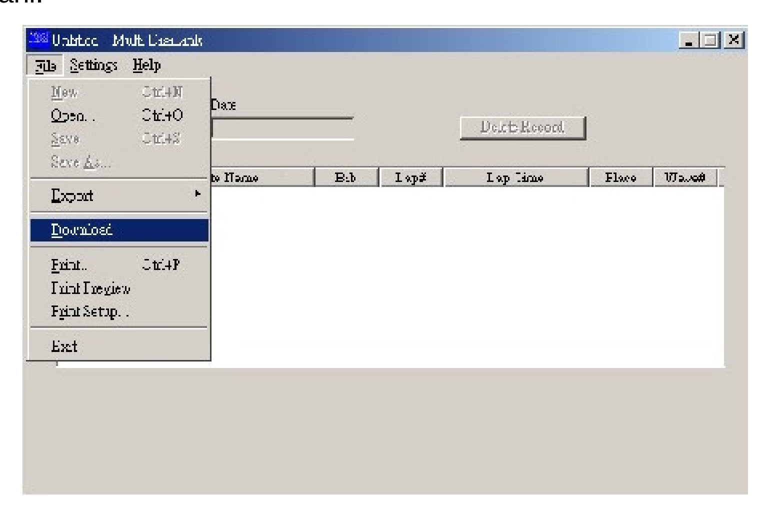


Bild 26 Aktivieren der Download-Funktion

3. Drücken Sie **[1]**, um alle gespeicherten Rennen upzuloaden oder Taste **[2]**, um nur das ausgewählte Rennen herunterzuladen.
4. Während des gesamten Uploadvorganges zeigt das Display „PRINTING“ und „FINISHED“, wenn der Vorgang beendet ist.

5. Der Timer kann alternativ auch die Gesamtergebnisse anstelle der einzelnen Platzierungen ausdrucken. Wählen Sie dazu einfach das gewünschte Rennen und drücken Sie die **[SET/RESULT]**.

Herunterladen in Echtzeit

Sie können Ihre Daten auch während eines laufenden Rennens direkt auf den PC übertragen. Bitte beachten Sie, dass das Multilane Programm hierbei grundsätzlich jedes Mal die Rennen von 0001 an durchnummeriert. Daher kann es sein, das die Rennnummern im Multilane Programm von denen im Timer abweichen! Auf diese Weise können Sie bis zu 10000 Runden speichern.

Namen der Läufer und Startnummern eingeben

Hinweis:

- Zur Eingabe von Läufernamen darf sich das Programm nicht im Uploadmodus befinden.

1. Klicken Sie auf ein beliebiges Feld der Namensspalte oder der Startnummernspalte um das Jeweilige einzugeben *(Bild 27)*.

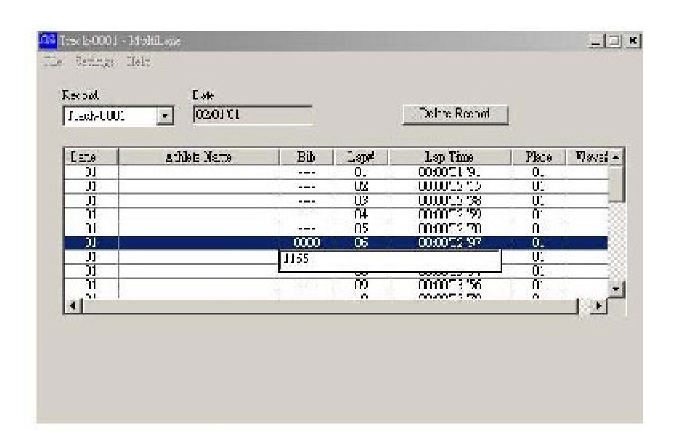


Bild 27 Nachtragen von Startnummern

Rennen auf dem PC speichern

1. Wählen Sie unter FILE→SAVE AS den gewünschten Speicherort für Ihre Datei aus *(Bild 28)*
2. Standardmäßig wird der Sport-Event-Timer vorgegebene Name vorgeschlagen: z.B. Track-0005 oder Single-0023. Der Benutzer kann diesen jedoch beliebig vor dem Speichern ändern. Die Dateiendung ist unveränderbar und lautet *.PGMD.

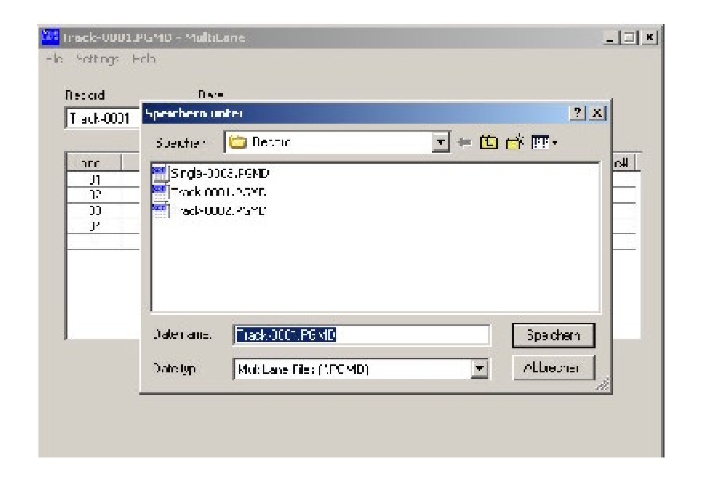


Bild 28 Ausgewählte Rennen auf dem PC speichern

Rennen auf dem PC löschen

1. Um ein bestimmtes Rennen wieder zu löschen, wählen Sie im „RECORD"-Kombinationsfeld das zu löschende Rennen *(Bild 29)*.

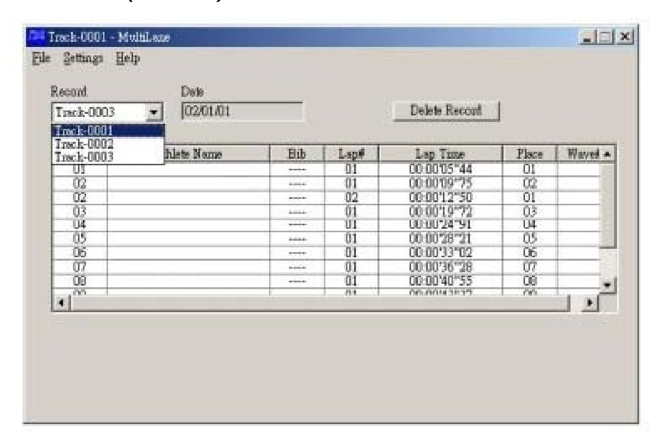


Bild 29 Auswahl eines bestimmten Rennens

2. Klicken Sie „DELETE RECORD" und bestätigen Sie mit ‚OK'.

Dateiexport

Hinweis:

- Zur die Weiterverarbeitung in anderen Auswertungsprogrammen die Daten in ein Textfile exportieren

1. Um ein bestimmtes Rennen zu exportieren, wählen Sie es im „RECORD"-Kombinationsfeld aus.
2. Wählen Sie unter FILE→EXPORT den gewünschten Speicherort für Ihre Textdatei aus *(Bild 30)*.

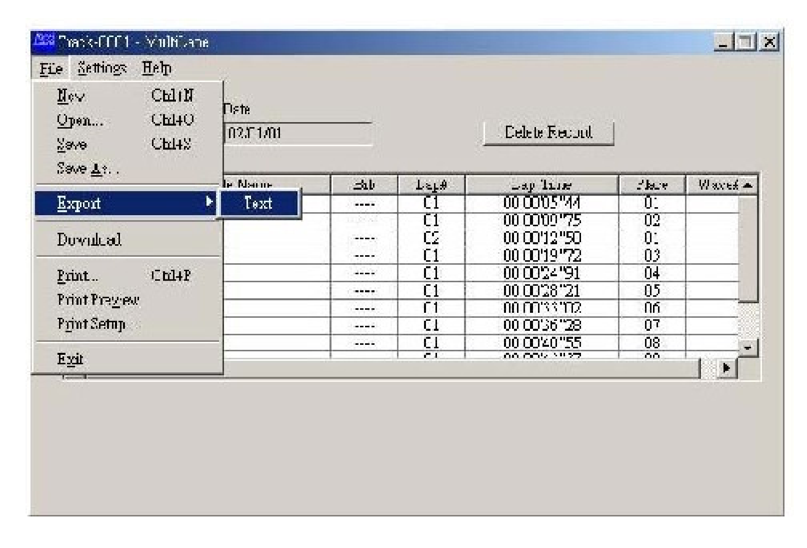


Bild 30 Exportieren in eine Textdatei

Druckereinrichtung/drucken

1. Wählen Sie unter FILE→PRINT SETUP Ihren Drucker aus
2. Klicken Sie auf FILE→PRINT, um zu drucken.

Upload per USB

Für diesen Fall müssen Sie in einem Computerfachgeschäft einen Seriellen nach USB Adapter kaufen. Folgen Sie den Schritten zur Installation in der dem Adapter beiliegenden Anleitung. Schauen Sie auf unserer Internetseite, http://www.digisportinstruments.com nach aktuellen Informationen.

6. Pflege und Wartung

Batteriebetrieb

Der SPORT-EVENT-TIMER wird mit zwei verschieden Batterietypen betrieben:

- 1,5V Mignonzelle (AA/LR6) (4 x)
- 3V Lithiumzelle (CR2032) (1 x)

Dabei versorgen die 1,5V Mignonzellen den Drucker und den Prozessor des SPORT-EVENT-TIMERS. Die 3V Lithiumzelle dient lediglich dem Erhalt der gespeicherten Daten und zum Betreiben der Uhr

Hinweise zum Batteriebetrieb:

- Die Druckfunktion steht nur mit der 3V Lithiumbatterie nicht zur Verfügung.
- Um einen vollständigen Datenverlust zu vermeiden, entfernen Sie niemals die 3V Lithiumzelle und die 1,5V Mignonzellen gleichzeitig.
- Wird der SPORT-EVENT-TIMER für eine längere Zeit nicht genutzt und befinden sich keine wichtigen Daten im Speicher, so entfernen Sie die 1,5V Mignonzellen, um eine Beschädigung des Gerätes durch evtl. auslaufende Batterien zu verhindern.
- Fällt die Spannung der 3V Pufferbatterie unter 2,6V wird dies durch eine kleine Batterie im Display angezeigt. (Bild 24) Die Batterie ist zu wechseln.

- Wechseln Sie die 3V CR2032 nur wenn die 4 AA Hauptbatterien eingelegt oder das Netzteil angeschlossen ist. Das erhält die Einstellungen und den Speicher des Timers.

Hinweise zum Netzbetrieb:

- Stecken Sie den Netzteilstecker in die mit DC 9V beschriftete Buchse auf der rechten Seite des Timers.
- Beachten Sie dass die Stromversorgung durch die vier AA Hauptbatterien automatisch deaktiviert wird, sobald der Netzteilstecker angeschlossen wird.
- Benutzen Sie nur das beiliegende Netzteil, da ansonsten eine Beschädigung des Timers nicht ausgeschlossen werden kann.

Einlegen der Batterien:

1. Um die Batterien auszuwechseln, entfernen Sie zunächst die Batteriefachabdeckung, so dass die Batterien wie in *Bild 31, Seite 18* sichtbar werden.
2. Wechseln sie die vier 1,5V Mignonzellen immer nur gemeinsam aus und achten Sie unbedingt auf die richtige Polarität.
3. Um die 3V Lithiumzelle zu wechseln, lösen Sie mit einem passenden Kreuzschlitzschraubendreher die kleine Schraube rechts neben der Batterie und entfernen Sie die Metallkontaktplatte. Auch hier muss auf die richtige Polarität (Plus-Pol oben) geachtet werden. Schrauben Sie nun die Kontaktplatte wieder fest und achten Sie darauf, dass sie korrekt in ihrer Position sitzt.
4. Läuft die Uhr nach dem Batteriewechsel weiter, so ist ein Zurücksetzen auf die Grundeinstellung des SPORT-EVENT-TIMERS nicht nötig.
5. Wenn alle Batterien leer sind und die Uhr deshalb außer Betrieb, müssen Sie nach dem kompletten Batterieaustausch durch Betätigen von **[AC]** (unter der Batteriefachabdeckung) die Uhr in den Grundzustand zurückversetzen.
6. Nach dem Reset-Vorgang leuchten alle Displayanzeigen etwa zwei Sekunden lang auf bevor der SPORT-EVENT-TIMER automatisch in die Uhrzeitanzeige wechselt.
7. Schieben sie zum Abschluss des Batteriewechsels die Batteriefachabdeckung in ihre Position zurück bis sie deutlich hörbar einrastet.

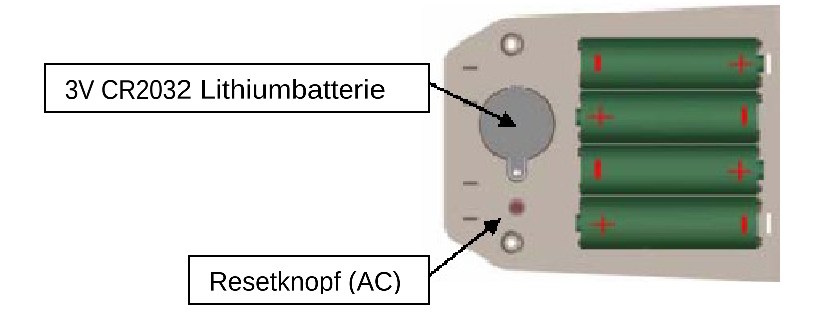


Bild 31 Rückseite des SPORT-EVENT-TIMERS mit geöffneten Batteriefach

Druckbetrieb

Hinweise:

- Ziehen Sie niemals von Hand Papier aus dem Drucker, weil das diesen beschädigen kann.
- Wenn Sie die Papierrolle wechseln möchten, bevor sie komplett aufgebraucht ist, benutzen Sie den Papiervorschubknopf bis das Papier der alten Rolle vollständig ausgegeben wurde.
- Berühren Sie niemals die Oberfläche des Papiers weil dies zu schlechten Druckergebnissen führen kann.
- Verwahren Sie die Papierrollen immer an einem kühlen und trockenen Ort und setzen Sie diese keiner direkten Sonneneinstrahlung aus.

Vorgehensweise zum Einlegen des Papiers:

1. Benutzen Sie nur Thermopapier in der Breite 37mm x 30mm Durchmesser max.
2. Ziehen Sie die Papierabdeckung ab indem sie vorsichtig von beiden Seiten darauf drücken *(Bild 32)*.



Bild 32 Lösen der Papierabdeckung

3. Schneiden Sie ein Stück des Anfangs der neuen Papierrolle gerade ab.
4. Schalten Sie den Drucker ein, indem Sie den rechten Schalter nach oben schieben. Dieser ist mit PRINT ON beschriftet.
5. Führen Sie den Anfang der Papierrolle in den Führungsschacht *(Bild 33)*.



Bild 33 Einführen des Anfangs der Papierrolle in den Führungsschacht

6. Drücken Sie auf den Papiervorschubknopf. (PAPER FEED SWITCH) bis das Papier etwa einen cm aus dem Drucker ragt.



Bild 34 Abdeckung des integrierten Druckers

7. Setzen Sie die Papierabdeckung vorsichtig wieder in ihre Position.

7. Technische Spezifikation und Lieferumfang

Technische Spezifikationen

- 8000 Rundenspeicher
- Integrierter Thermo-Drucker
- Anschlussmöglichkeit für bis zu 10 Handstopper
- Möglichkeit, Daten auf PC zu übertragen
- Uhr mit wahlweise 12/24 Modus
- 4-Stellige Startnummern
- 4-Stelliger Zähler für Platzierungen
- 2-Stelliger Rundenzähler
- Automatischer Ausdruck
- Möglichkeit vorwählbarer Startnummern (Aschenbahn)
- Ein- und mehrfache Startzeiten (Straßenlauf)
- Bis zu 99 Startgruppen
- Alle Zeiten werden automatisch gespeichert
- Löschbarer Speicher
- Drucker mit Pause-Funktion
- Tonausgabe für Grundfunktionen
- Batteriebetrieben, Netzteil liegt bei

Lieferumfang



Bild 35 Sport-Event-Timer



Bild 36 Handstopper



Bild 37 LINKGATE-Einheit (Hub)

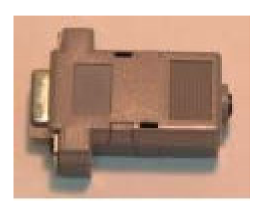


Bild 38 Adapter für die serielle Schnittstelle

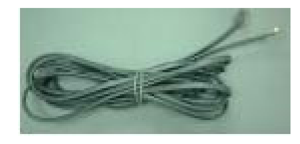


Bild 39 Hub-Kabel



Bild 40 Verbindungskabel zum PC



Bild 41 Diskette mit der Upload Software